ANIDA

Revista de arte y escuela

Destripando la tecnología para crear. *Recursos para la experimentación educativa en arte*

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA

JUL. 2022 02

ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Dirección editorial

Clara Boj (Universitat Politècnica de València) y **Clara Megías** (Universidad Autónoma de Madrid)

Comité editorial

Aida Sánchez de Serdio Martín, Universitat Oberta de Catalunya. España
Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería. España
Antonio Collados Alcaide, Universidad de Granada. España
Clara Boj, Universitat Politècnica de València. España
Clara Megías, Universidad Autónoma de Madrid. España
Esther Alba Pagán, Universitat València. España
Fernando Trujillo Sáez, Universidad de Granada. España
Javier Abad Molina, Centro Universitario La Salle (UAM). España
María Acaso, Universidad Complutense de Madrid. España
Marián Cao, Universidad Complutense de Madrid. España
Neus Lozano-Sanfèlix, Universidad de Zaragoza. España

Coordinación editorial

Mar Dols Merle

Coordinación general

PLANEA. Red de arte y escuela

Editoras invitadas, responsables de concepto y comisariado de aportes

Susanna Tesconi, Universitat Oberta de Catalunya

Diseño, maquetación y edición digital

No somos nada

Diseño logotipo de PLANEA

Ricardo Barquín Molero

Corrección de estilo

Andrea Buil Dolz
Sara Mendoza

Edita

PERMEA - Universitat de València - Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana junto a **Universidad Autónoma de Madrid**

Foto portada

Imagen de No somos nada a partir de la fotografía de la artista Citatli Hernández Sánchez que explora los códigos sociales y tecnológicos y sus maneras de habitar el cuerpo desde el marco de las artes electrónicas y digitales.

Contacto

C/ Museo, nº 2
46003 Valencia
recursos@redplanea.org

Las opiniones y contenidos expresados en los artículos son responsabilidad de sus autoras y no representan necesariamente a la Revista de arte y escuela ANIDA ni a las organizaciones que forman PLANEA.

Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia

Qué es un recurso y su presentación

Los recursos artístico-educativos plantean un enfoque transversal de la educación artística, utilizando la práctica artística como una herramienta para impulsar y fijar aprendizajes y primando el proceso frente al resultado.

Sirven como guía al mismo tiempo que favorecen la autonomía para adaptar la propuesta a cada contexto educativo.

La presentación de cada recurso incluye un abstract, palabras clave, fecha de recepción y selección, el acceso y descarga al recurso completo y las etapas y materias educativas asociadas.

Además, cuenta con Una reflexión de la persona creadora, su biografía, y unas 'Claves para el aula' en base a las competencias clave establecidas por el Sistema Educativo Español para favorecer un proceso de enseñanza - aprendizaje de carácter integral.

Leyenda para Claves en el aula

CCL → Competencia en comunicación lingüística

CMCT → Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD → Competencia digital

AA → Competencia para aprender a aprender

SIEE → Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

CEC → Conciencia y expresiones culturales

CSC → Competencias sociales y Cívicas

Recursos →

Jugando con datos

Arte y redes sociales

Diego Díaz

«Jugando con datos: arte y redes sociales» explora desde una perspectiva creativa el papel de los datos en la sociedad actual. Diariamente generamos multitud de rastros digitales que son almacenados para alimentar la insaciable voracidad del Big Data y creamos nuestro «yo digital»; una especie de alter ego que almacena un reflejo de nuestros gustos, intereses, comportamientos, amistades, etc. En este proyecto utilizaremos el registro de nuestros datos digitales como material creativo para desarrollar, a partir de diferentes experimentos gráficos, una mirada crítica a las transformaciones sociales generadas en la época del dataceno.

Los objetivos del proyecto son explorar las posibilidades creativas de los datos digitales; desarrollar una mirada crítica sobre el registro y uso de los datos digitales; y generar un espacio creativo y de reflexión sobre las transformaciones sociales producidas por el Big Data y la Inteligencia Artificial.

Playing with Data

Art and Social Networks

Playing with Data: Art and Social Networks explores the role of data in today's society from a creative perspective. Every day we generate a multitude of digital traces stored to feed the insatiable voracity of Big Data, and we create our "digital self", an alter ego that stores a reflection of our tastes, interests, behaviours, friendships, etc. In this project we will use the record of our digital data as creative material to develop, through different graphic experiments, a critical look at the social transformations generated in the datacene era.

The aims of the project are to explore the creative possibilities of digital data; to develop a critical look at the recording and use of digital data; and to generate a creative space for reflection on the social transformations produced by Big Data and Artificial Intelligence.

↓ Recibido/Received: 23/02/2022
→ Aceptado/Accepted: 07/03/2022

Documentos

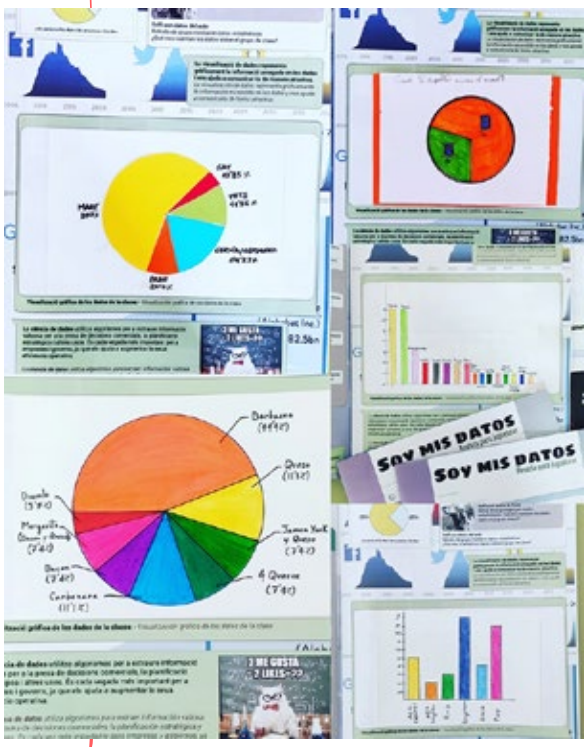
JUNGANDO CON DATOS

Ed. SEC y BACH

Ver recurso →

Descargar PDF ↓

Colección Red PLANEA



Visualizaciones gráficas creadas a partir de los rastros digitales del alumnado del IES VILA-ROJA Almassora (Castelló)

#PALABRAS CLAVE/*KEYWORDS*

Recopilación de datos, inteligencia artificial, creatividad, rastros digitales, arte, gobernanza de internet

Data collection, artificial intelligence, creativity, digital trace, art, Internet governance

Una reflexión

Este recurso está dividido en tres bloques, donde analizamos por medio de doce actividades cómo se recopilan, almacenan y analizan los rastros digitales que continuamente generamos en nuestras interacciones en el mundo digital. Aunque los estudiantes suelen estar advertidos sobre los riesgos asociados al uso de las redes sociales, no suelen ser conocedores de sus mecanismos internos de funcionamiento, por lo que os proponemos ir más allá de la epidermis digital, para adentrarnos, desde el juego y la exploración, al funcionamiento interno del Big Data y la Inteligencia Artificial. Algunas de estas actividades están pensadas para hacer de manera individual por los estudiantes en sus casas, aunque la mayoría están diseñadas para desarrollarse en el aula. En muchas de ellas no es necesario el uso de medios digitales, utilizando, por ejemplo, el dibujo como herramienta de estudio o una baraja de cartas para analizar y modificar el funcionamiento interno de Instagram. En otras, se requiere de ordenadores con acceso a internet, donde crearemos una Inteligencia Artificial básica, pero muy potente, sin necesidad de escribir ni una sola línea de código. En resumen, a través de distintas actividades de muy diversa naturaleza, nuestro objetivo es fomentar el pensamiento crítico sobre el medio digital en los estudiantes, a través de lo lúdico y la experimentación, descubriendo el sorprendente mundo de los datos digitales para jugar con ellos y plantearnos cómo las grandes corporaciones los utilizan y con qué finalidad.

Diego Díaz, *creador del recurso.*

Alumnado del IES Bovalar (Castellò) jugando a las cartas para analizar el funcionamiento de las redes sociales

Diego Díaz Artista y docente en la Universitat Jaume I, con más de veinte años de experiencia en el desarrollo de proyectos artísticos y educativos en el ámbito del arte, la ciencia, la tecnología y la sociedad. Sus proyectos y obras artísticas, desarrolladas junto a Clara Boj, han sido expuestas en festivales, museos y centros de arte de reconocido prestigio internacional, donde también han disfrutado de numerosas residencias de creación e investigación. Entre otras distinciones han sido premiados con la Beca de Investigación Alfons Roig de la Diputación de Valencia en 2006, el premio Vida 13.2 Arte y Vida Artificial de la Fundación Telefónica y, recientemente, con la prestigiosa Beca Leonardo para Investigadores y Creadores Culturales de la Fundación BBVA en su edición 2019.

Web: www.lalalab.org
Twitter: @diediaga

Claves para el aula

CMCT

→ Acercamiento al funcionamiento interno de los algoritmos y la Inteligencia Artificial. Introducción al análisis estadístico de datos digitales.

CD

→ Comprender y manipular los mecanismos y herramientas digitales de recogida y análisis de los rastros digitales.

AA

→ Por medio del juego y la experimentación los alumnos y las alumnas desarrollarán una mirada crítica personal al funcionamiento interno de las redes sociales.

CSC

→ ntender cómo las grandes corporaciones nos analizan con la intención controlar y/o manipular nuestros gustos y hábitos de consumo, respetar a los demás y puesta en valor de la diversidad cultural.

Alumnado del IES Ramon Muntaner de Xirivella (Valencia) interviniendo la revista Soy Mis datos: revista para juguetear

MARCO DE REFERENCIA

De Vicente, J. L., Zarvala, J., M., Subirós, O, y Galdon, G., (2014), *Anonimízate. Manual de protección electronica*, CCCB

Orlowski, J. (2020), *El dilema de las redes sociales*, Netflix

Amer, K., Noujaim, J., (2019), *El gran Hackeo*, Netflix

Zuboff, S. (2020), *La era del capitalismo de vigilancia: la lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*, Paidós.

Véliz, C. (2021). *Privacidad es poder: datos, vigilancia y libertad en la era digital*, Debate

O'Neil, C (2018), *Armas de destrucción matemática: Cómo el Big Data aumenta la desigualdad y amenaza la democracia*, CAPITAN SWING.

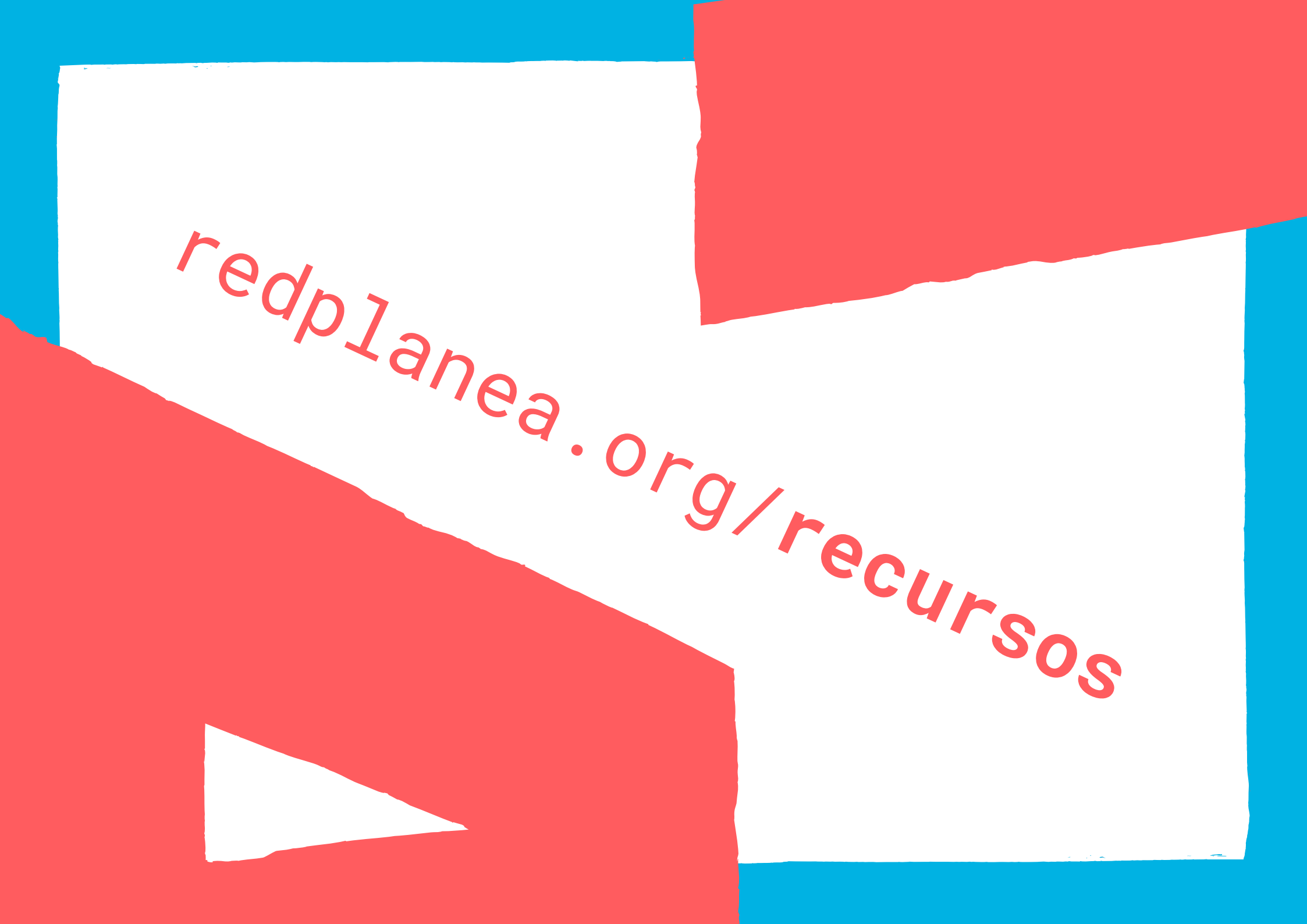
ANIDA. Revista de arte y escuela

nº2, Destripando la tecnología para crear. Recursos para la experimentación educativa en arte y tecnología, julio 2022. ISSN 2792-4122

Comité de revisión

Andrea de Pascual, Pedagogías Invisibles
Amalia Antorrena, IES Alfonso Moreno de Madrid
Ana Maeso Broncano, Universidad de Almería
Ana María Barbero Franco, UNIR
Ana Montrull Martorell, Universitat de València
Ana Portela Fontán, Universidade de Santiago de Compostela
Ana Serrano Navarro, Universidad Complutense de Madrid
Ángeles de la Torre Bravo, IES Italica de Sevilla
Aránzazu Mardones Guinea, CEIP Juan Ramón Jiménez en Madrid
Carmen López Pérez, IES Zoco de Córdoba
Cristina Gutiérrez Anderez, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
Fátima Bermúdez, IES Salvador Távora de Sevilla
Feliciano Castaño Villar, Universidad de Granada
Javier Rodríguez, IES Santa María del Águila de Almería
Jodie Dinapoli, Universitat Politécnica de València
Manuel Pérez Valero, Universidad de Granada
María Barceló Martínez, CEIP Menéndez y Pelayo en Huelva
María Jose Lobato Suero, CEU Andalucía
María Enfedaque Sancho, Universidad de Zaragoza
Mónica Desirée Sánchez-Aranegui, Universidad Autónoma de Madrid
Nadia Peinado Salgado, Alice Salomon Hochschule Berlin
Neus Lozano San-Félix, Universidad de Zaragoza
Paloma Palau Pellicer, Universitat Jaume I
Patricia Fernández Barberà, CEIP Enric Soler i Godes de Castelló de la Plana
Pepa Ortiz Romaní, CEFIRE artísticoexpressiu
Raquel Mora Martínez, Educación Infantil en el Cefire de València
Vanesa Pavón Martín, SEP Los Jarritos de Huelva
Yhonathan Virgüez Rodríguez, Secretaría de Educación de Bogotá

Universidad Autónoma de Madrid


redplanea.org/recursos